

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan	3
BAB II DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Definisi Jaringan Komputer	4
2.3 Jenis-Jenis Jaringan Komputer	6
2.4 Arsitektur Jaringan Komputer	9
2.5 <i>IP Address</i>	12
2.6 Tentang Permainan <i>Battleship</i>	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	14
3.1 Analisis Sistem.....	14

3.1.1 Pengertian Sistem	14
3.1.2 Perangkat keras	14
3.1.3 Perangkat lunak	15
3.2 Perancangan Sistem	15
3.2.1 Perancangan Gambar Kapal.....	16
3.2.2 Animasi dan Suara	17
3.2.3 Interface Penyusunan Kapal.....	17
3.2.4 Koneksi Jaringan	17
3.2.5 Medan Perang.....	18
3.2.6 Penentuan Posisi Kapal.....	19
3.2.7 Pemeriksaan Posisi Tembakan dan Kapal	19
3.2.8 Penentuan Pemenang.....	20
3.2.9 Penghitungan Nilai (Score).....	20
3.3. Perancangan & Algoritma.....	20
3.3.1 <i>Splash Screen</i>	20
3.3.2 <i>Setting</i> Koneksi.....	21
3.3.3 Tempat Penyusunan Kapal.....	22
3.3.4 Medan Perang.....	23
3.3.5 Algoritma	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....	26
4.1 Implementasi Sistem.....	26
4.1.1 Tampilan Output.....	26
4.1.1.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	26
4.1.1.2 Tampilan Setting Koneksi	27
4.1.1.3 Tampilan <i>Input</i> Nama	27

4.1.1.4 Tampilan Pengaturan Letak Kapal	28
4.1.1.5 Tampilan Medan Perang	29
4.1.1.6 Tampilan Tembakan Gagal pada User 1	29
4.1.1.7 Tampilan Tembakan Gagal pada User 2	30
4.1.1.8 Tampilan Tembakan Berhasil pada User 1	30
4.1.1.9 Tampilan Tembakan Berhasil pada User 2	30
4.2 Pembahasan Sistem.....	31
4.2.1 Potongan Program	31
4.2.1.1 Pengaturan Koneksi Antara Dua Pemain	31
4.2.1.2 Penggambaran Petak Permainan	32
4.2.1.3 Penempatan Kapal Pada Papan Permainan	33
4.2.1.4 Penembakan Kapal Lawan	36
4.2.1.5 Pengubahan Giliran Pemain	38
4.2.1.6 Pemeriksaan Permainan Berakhir	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1. Kesimpulan	40
5.2. Saran	40
Daftar Pustaka.....	41
LAMPIRAN – LAMPIRAN	xiii
Gambar-Gambar	xiii
Potongan Program Penulisan Jumlah Kapal Sisa	xv
Potongan Program Untuk Penempatan Kapal Secara Vertikal	xvi
Potongan Program Untuk Pengecekan Kapal Secara Vertikal	xvii
Flowchart	xviii
Bantuan Bermain	xix